

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR ANTÔNIO LACERDA BACELLAR		
Nome do aluno: XX	Data: 23/11/2021	Semana: 36
Professor: Jessica Neves Constante	Turma: Sala de Recursos	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar para a Professora por meio de fotos, vídeos e chamadas pelo google Meet.	

Segmento: Ensino Fundamental anos finais

Atividade: Somando 10

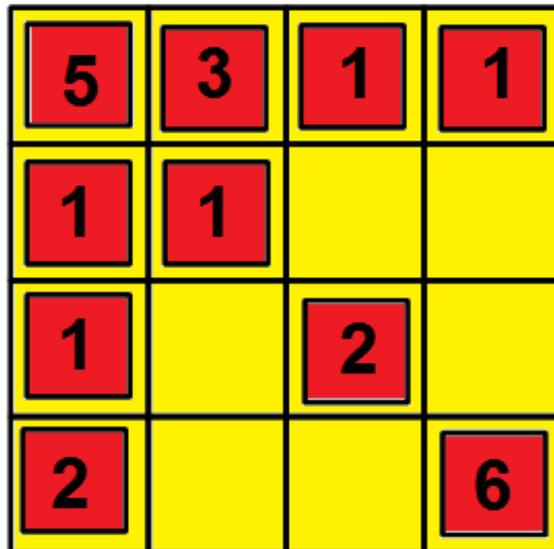
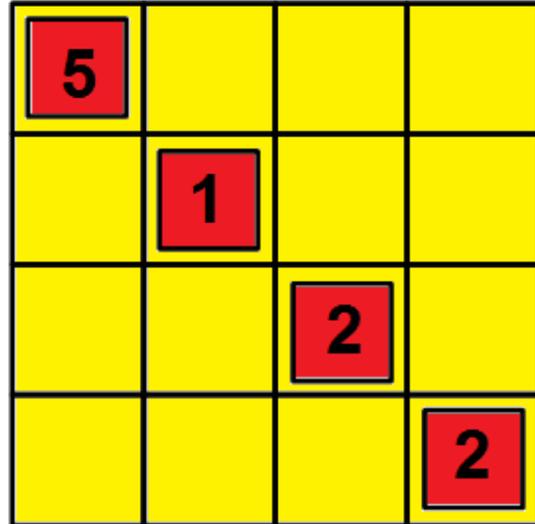
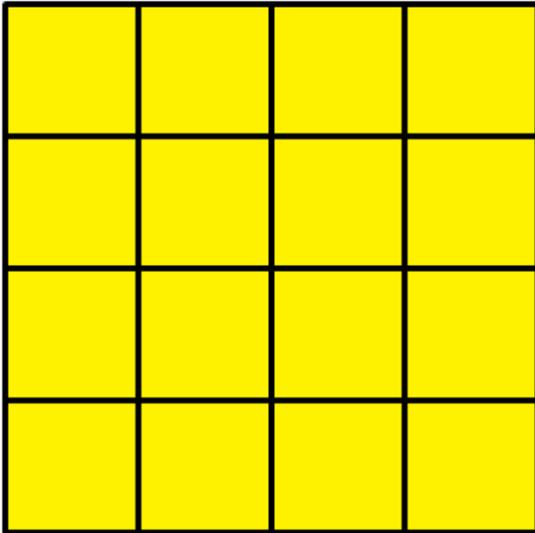
Objetivo: O objetivo do jogo é procurar obter a soma 10 adicionando quatro números (cartas) enfileirados na vertical, horizontal ou diagonal.

Habilidades trabalhadas: Atenção, concentração, raciocínio lógico, cálculo mental, resolução de problemas.

Recursos utilizados: Cartolina ou papelão para fazer o tabuleiro e as cartas com os números (2 cores diferentes), tesoura, régua e canetinha

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Esse jogo pode ser jogado em dupla ou até 4 participantes. O material deverá ser confeccionado da seguinte maneira: tabuleiro quadriculado de 32 cm x 32 cm (como segue no exemplo abaixo), cartinhas de 7 cm x 7 cm distribuídas da seguinte forma: numeral 1 (20 cartinhas), numeral 2 (20 cartinhas), numeral 3 (15 cartinhas), numeral 4 (10 cartinhas), numeral 5 (5 cartinhas), numeral 6 (2 cartinhas). Inicialmente, as cartinhas são embaralhadas e cada jogador toma 3 para si; as demais ficam viradas para baixo em uma pilha. O tabuleiro é posicionado dentre os jogadores e cada um, na sua vez, deve colocar uma carta em uma quadrícula do mesmo. O jogador deve pescar uma carta do monte sempre que retirar uma de seu trio de cartas. O competidor que conseguir colocar a quarta cartinha que feche a soma 10 em uma linha, coluna ou diagonal, toma as quatro para si e marca um ponto. As cartas tomadas do tabuleiro não retornam ao jogo (são colocadas de lado). Qualquer carta pode ser colocada em qualquer quadrícula do tabuleiro, mesmo que a soma da linha, coluna ou diagonal em que ela esteja seja diferente de 10. Porém o ponto é marcado pelo jogador que conseguir fechar a soma 10 a partir da colocação de sua cartinha em uma fileira que já possui outras três cartas. No caso de não haver mais cartinhas para pescar, passa-se a vez. O jogo termina quando um dos competidores não dispuser de números para colocar no tabuleiro ou quando este estiver completo e nenhum quarteto de cartinhas possa ser retirado. É vencedor aquele que fizer mais pontos.

Exemplo:



ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR ANTÔNIO LACERDA BACELLAR		
Nome do aluno: XX	Data: 24/11/2021	Semana: 36
Professor: Jessica Neves Constante	Turma: Sala de Recursos	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar para a Professora por meio de fotos, vídeos e chamadas pelo google Meet.	

Segmento: Ensino Fundamental anos finais

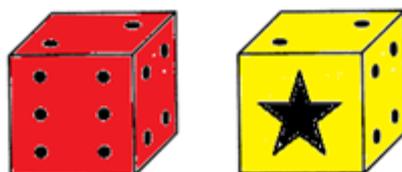
Atividade: Jogo das sete cobras

Objetivo: fixação dos fatos fundamentais da adição e possibilitar a exploração de probabilidades.

Habilidades trabalhadas: Atenção, concentração, raciocínio lógico, cálculo mental, resolução de problemas.

Recursos utilizados: Folha de sulfite, lápis , borracha e 2 dados .

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Esse jogo pode ser jogado em duplas ou até quartetos. Cada grupinho receberá dois dados comuns. Na face 6 de um dos dados será colada uma etiqueta com a imagem de uma estrela como segue no exemplo abaixo.



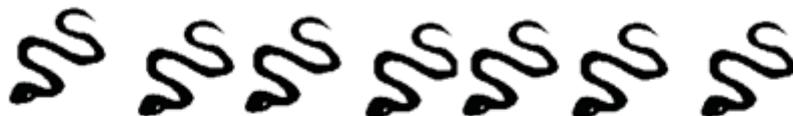
Cada aluno, de posse de uma folha de papel e lápis ou caneta, deverá escrever na folha os seguintes numerais:

2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11

Estabelece-se uma ordem para o jogo; o primeiro a jogar lança os dois dados e soma os números das faces. Ele deve riscar da sua listagem numérica o resultado da soma obtida e, caso o número seja 7, deve desenhar uma cobra. O jogador seguinte faz o mesmo e assim sucessivamente. Quando aparecer em um dos dados a estrela, o número do outro dado é ignorado e o jogador escolhe se deseja riscar um número qualquer da listagem ou desenhar uma cobra. Se a soma obtida já foi riscada, o competidor passa a vez. O jogo termina quando um dos jogadores tiver riscado todos os números ou desenhado 7 cobras.

As duas possibilidades de vencer o jogo são as seguintes:

2 3 ~~4~~ 5 ~~6~~ ~~8~~ ~~9~~ 10 ~~11~~



O jogador A ganhou o jogo porque conseguiu 7 cobras.

~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ ~~5~~ ~~6~~ ~~8~~ ~~9~~ ~~10~~ ~~11~~



O jogador B ganhou o jogo porque riscou todos os números.



Secretaria de Educação

Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193

Jardim Itacolomy

sec@ribeiraopires.sp.gov.br

(11) 4828-9600/ 4825-9270